

La Recreación y la Lúdica Como Ejes Dinamizadores de Procesos de Convivencia Escolar

Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Rosalba Araque Gallego

Noviembre 2017.

Copyright © 2017 por Rosalba Araque Gallego. Todos los derechos reservados.

Dedicatoria

Quiero dedicar este proyecto a, todos esos jóvenes que han trabajado junto a mi durante toda mi experiencia como Gestora Administrativa en la Casa de la Cultura Los Colores, que me han ayudado a crecer y seguir comprometida con la formación del futuro desde la educación.

Rosalba A.

Resumen

Este trabajo investigativo “Formando Promotores Lúdicos para la Infancia” tiene como objetivo general brindar herramientas lúdico-pedagógicas a estudiantes promotores, para la integración de la población infantil en las acciones y dinámicas pedagógicas de la Casa de la Cultura Los Colores del Municipio de Medellín; se busca entonces con ello orientar a los promotores con conocimientos lúdicos que favorezcan los procesos de interacción y de aprendizaje de las personas en este caso niños y niñas que acuden a este escenario.

Es un proyecto investigativo conducido a la luz de la línea investigativa de la Facultad de Educación de la Fundación Universitaria Los Libertadores llamada “Pedagogías, didácticas e infancias” que a la vez se articula con la Línea de Investigación Institucional llamada “Pedagogía, medios y mediaciones”, desarrolla un trabajo de tipo cualitativo con enfoque descriptivo, ya que relata de modo sistemático las características de una población, situación o área de interés.

Finalmente, el documento contiene una propuesta pedagógica como resultado del proceso que se estructura en cinco momentos relacionados así: 1. Explorar: en este momento se realiza una búsqueda de saberes previos de los estudiantes sobre herramientas lúdico-pedagógicas. 2. Experimentar: se aportan conocimientos y experiencias para crear las mejores herramientas. 3. Conceptualizar: Con ejemplos concretos y cotidianos se facilita la apropiación de aspectos lúdicos, 4. Retroalimentar: en este se fortalecen conocimientos mediante un aprendizaje significativo y 5. Aplicar: momento en que se pone en práctica los conocimientos adquiridos.

Se espera que este trabajo sea una orientación para otras instituciones que busquen la cualificación en el marco de la lúdica de personas que prestan un servicio social a la comunidad en general.

Palabras clave: lúdica, pedagogía, articulación, enseñanza, aprendizaje.

Abstract

This research work "Forming Playful Promoters for Children" has as a general objective to provide playful-pedagogical tools to student promoters, for the integration of the child population in the actions and pedagogical dynamics of the House of Culture Los Colores of the Municipality of Medellín; it is then sought to guide the promoters with playful knowledge that favor the processes of interaction and learning of the people in this case boys and girls who come to this scenario.

It is a research project conducted in light of the research line of the Faculty of Education of the University Foundation Los Libertadores called "Pedagogies, didactics and childhoods" which is also articulated with the Institutional Research Line called "Pedagogy, media and mediations" ", Develops a qualitative type of work with a descriptive approach, since it systematically tells the characteristics of a population, situation or area of interest.

Finally, the document contains a pedagogical proposal as a result of the process that is structured in five related moments as follows: 1. Explore: at this moment, a search of previous knowledge of the students is carried out on ludic-pedagogical tools. 2. Experiment: knowledge and experiences are contributed to create the best tools. 3. Conceptualize: With concrete and daily examples, the appropriation of playful aspects is facilitated. 4. Feedback: in this, knowledge is strengthened through meaningful learning and 5. Apply: moment in which the acquired knowledge is put into practice.

It is expected that this work will be an orientation for other institutions that seek the qualification within the framework of the playful of people who provide a social service to the community in general.

Keywords: playful, pedagogy, articulation, teaching, learning.

Tabla de contenido

Capítulo 1 ¿Cómo brindar herramientas lúdicas a los alfabetizadores de la Casa de la cultura Los Colores?.....	8
Capítulo 2 ¿Cómo se concibe la labor pedagógica y la lúdica en la Casa de la Cultura?.....	15
Capítulo 3 ¿Cómo enseñar a los infantes desde la lúdica y el movimiento?.....	28
Capítulo 4 Promotores Lúdicos para la Infancia	32
Capítulo 5 Aprendizajes.....	50
Lista de Referencias.....	59
Anexos.....	52

Lista de figuras

Figura 1. abordaje teorico y concpetual.....	25
Figura 2. Ruta de intervención pedagógica.....	30
Figura 3. Pregunta 2 encuesta a promotores casa de la cultura.....	33
Figura 4. Pregunta 3 encuesta a promotores casa de la cultura.....	34
Figura 5. Pregunta 4 encuesta a promotores casa de la cultura.....	34
Figura 6. Pregunta 5 encuesta a promotores casa de la cultura.....	35
Figura 7. Pregunta 6 encuesta a promotores casa de la cultura.....	35

Lista de tablas

Tabla 1. Formato Bitácora.....	36
--------------------------------	----

Capítulo 1

¿Cómo brindar herramientas lúdicas a los alfabetizadores de la Casa de la Cultura Los Colores?

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Carlos Jiménez (2009) resalta que:

La lúdica es una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que produce actividades simbólicas e imaginarias con el juego, la danza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos (p.42)

En esta misma línea, pedagogos y psicólogos reiteran una y otra vez que el juego infantil es una actividad mental y física esencial que favorece el desarrollo del niño en forma integral y armoniosa; por lo que la práctica de un ejercicio lúdico es indispensable para su crecimiento personal y social, además desarrolla la creatividad, el pensamiento y explora las posibilidades sensoriales y motoras. De esta forma el juego es visto como un método placentero para impartir educación, para explorar y desarrollar todas las áreas de un individuo.

Acudiendo al juego y su relación con la cultura, los espacios destinados a la comunidad como las casas de la cultura de las ciudades o municipios, tienen un papel fundamental para la sociedad ya que ofrecen espacios de formación lúdica con ambientes donde se aprende jugando. Para el caso particular, La Casa de la Cultura Los Colores, ubicada en la zona 4 del municipio de Medellín, oferta talleres recreativos, formativos y holísticos para público en general, donde participan personas de distintas clases sociales con grandes diferencias entre unas y otras por estar ubicado en una zona estrato 4 y 5, donde también acuden de otras personas del sector de la Iguaná de un estrato 1.

Lo que se observa dentro del espacio de la casa es como la participación de chicos con síndrome de Dawn por medio de sus talleres creativos potencian el juego como método placentero para socializar y desarrollarse mejor en su aprendizaje creativo y exploratorio, de otro lado están los niños y jóvenes que asisten a los talleres brindados por la Biblioteca Pública Piloto, espacio que provee lecto-escritura, comprensión lectora y conocimiento metalingüístico desde la manualidad, el juego, el video entre otros, con el propósito de leer y escribir mejor. También nos visitan otros jóvenes que hacen uso los computadores conectados a internet, en algunos casos para sus tareas, jugar, escuchar música o consultar temas del interés. Por otro lado tenemos una numerosa asistencia de adulto mayor pensionados en su mayoría, amas de casa y clubes de vida conformados en la zona.

Se ha determinado un flujo permanente de personas con deseos de dar y recibir conocimientos por tanto se presenta un trabajo social de parte de jóvenes que brindan su conocimiento en contraprestación a los beneficios que reciben por ser becados y se ha evaluado

un gusto por las actividades que se proponen demostrando todo esto mayor participación y trabajo social quedando el trabajo lúdico, manual, creativo y de formación personal con una alta acogida por parte de todos los usuarios de la casa, empezando por los niños, pasando por los jóvenes y terminando con los adultos mayores.

Es de anotar que la gran funcionalidad de las actividades desarrolladas y propuestas en las Casas de la Cultura proviene mayoritariamente de personas que realizan su labor social, en calidad de voluntariado por parte de adultos mayores profesionales que brindan su servicio sin ningún costo, además de instituciones como el INDER, y el SENA entre otros abarcando en un 80% las ofertas lúdico-recreativas y culturales entendiendo que lo más beneficiados son los adultos, dado que la oferta para público infantil es mínima.

Siendo este un espacio público de propiedad de la Alcaldía de Medellín, no contamos con un aporte suficiente y permanente que cubra el desarrollo de las actividades propuestas por la casa, desde el ámbito artístico y cultural ya que no se proveen de manera constante talleristas idóneos para trabajar con la niñez, pagados por la Alcaldía de Medellín y es esta una razón para que la población infantil sea la más afectada.

Entendiendo que hay un desnivel de oferta en las actividades para los niños, los adultos que asisten a la casa se ven afectados ya que no encuentran donde dejar a los menores pues desean que la casa ofrezca actividades paralelas para niños – adulto, y de esta manera hacer buen uso del tiempo libre (niño – adulto) y aprovechar todo aquello que enriquezca desde lo lúdico y social, porque este es el espacio para encontrar amigos y fortalecer habilidades para la vida.

Si los gobiernos y las administraciones locales no organizan sus presupuestos la cultura seguirá siendo desatendida y tendremos niños y adultos con pocos espacios de exploración y desarrollo del juego, la manualidad y todas aquellas actividades que procuran el buen desarrollo del ser.

En la actualidad la Casa de la Cultura le está brindando un préstamo de espacio a la Biblioteca Infantil Pública Piloto PEDRITO BOTERO, la cual en el mes de julio termina su prestación del servicio en este lugar, por lo tanto, será el público infantil el más afectado, entendiendo que es la biblioteca quien más aporta a aprendizajes lúdicos y formativos a esta población.

En el momento una de las propuestas a desarrollar es aprovechar el trabajo social que prestan aquellos jóvenes universitarios y que expanden sus conocimientos desde las áreas que cada quien maneja y por su lado la casa formar en ellos un conocimiento lúdico que se pueda expandir y de esta manera beneficiar sobre todo a la población infantil. Otra propuesta es seguir aprovechando la modalidad COMPARTE y ENSEÑA que habitualmente trabajamos en la casa la cual consiste en impartir un conocimiento que posee un sujeto en particular, y que por los general su deseo es compartirlo solo con adultos, descuidando de nuevo la población infantil, entonces se propone que estas personas formen a sus alumnos con metodología lúdica y pedagógica para que se conviertan en multiplicadores y de esta forma atender a la población infantil que ha sido la menos favorecida puesto que todos quieren proyectar su labor a las personas adultas.

Haciendo referencia a lo anteriormente mencionado y quedando claro que es la población infantil quien está en mayor desventaja se plantea la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo brindar herramientas pedagógicas y lúdicas a los promotores de la Casa de la Cultura Los Colores de la ciudad de Medellín, para la integración de la población infantil en las dinámicas y actividades que propone este espacio? Para la puesta en marcha de dicha propuesta se formula los siguientes objetivos: el general se centra en: Brindar herramientas lúdico-pedagógicas a estudiantes promotores, para la integración de la población infantil en las acciones y dinámicas pedagógicas de la Casa de la Cultura Los Colores del Municipio de Medellín. Y los específicos se orientan a: Diseñar un plan de acción que brinde cobertura al público infantil para sostener una mayor participación.

Los objetivos específicos trazados para esta propuesta son:

- Diseñar un plan de acción que brinde cobertura al público infantil para sostener una mayor participación.
- Generar actividades lúdicas que contribuyan a la apropiación de conocimientos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas en la Casa de la Cultura Los Colores.
- Promover en los alfabetizadores, la reflexión de su práctica pedagógica que permita mejorar los procesos de aprendizaje en niños y niñas de la Casa de la Cultura a través de estrategias lúdicas.

Es de resaltar que se cuenta con un amplio personal formado en diferentes disciplinas que brindan su conocimiento desde el servicio social para compensar el subsidio que ofrece EPM y

entidades de Presupuesto Participativo. Por esta razón, se considera que el proyecto será de gran impacto social al poner en interacción la práctica lúdica, pedagógica y educativa al servicio de una población que da y recibe conocimientos, puesto que los jóvenes harán sus prácticas y los niños la aplicación de estos.

Así mismo, en la Casa de la Cultura una de nuestras funciones como Gestores de Cultura es buscar estrategias lúdicas para que nuestros usuarios aprendan y disfruten todos los talleres que se les ofrece, nuestra educación es no formal, sin embargo, todos se acercan con el objetivo de aprender y disfrutar. Por lo anterior, también se justifica este proyecto ya que desde el campo educativo todos salen beneficiados, pues hay una constante retro-alimentación de saberes y práctica del conocimiento y mejor desarrollo de las destrezas sociales, físicas y cognitivas y se generará más oportunidades para la creatividad, buen uso del tiempo libre, con actividades organizadas. Bajo estos parámetros tanto promotores como usuarios de la casa tendrán mayores conocimientos y oportunidades.

Comprender estas necesidades sociales ayuda a fortalecer criterios lúdicos, pedagógicos y de enseñanza que son tan significativos en las casas de la cultura, puesto que estos son espacios alternos a la educación formal y es la educación del juego quien potencializa en personas de diferentes edades, condiciones económicas e intelectuales una mejor comprensión del mundo que nos rodea ya que el juego es una actividad inherente a los seres humanos porque básicamente ayuda a lograr la dosis de diversión y de disfrute que cualquier ser humano requiere para lograr una estadía placentera en este mundo a veces tan complejo y lleno de momentos no tan agradables.

Finalmente, ha sido un gran punto de apoyo y de investigación los conocimientos adquiridos en lo que llevamos de la Especialización en Pedagogía de la Lúdica. Con estos conocimientos nos damos cuenta cuanto podemos mejorar y que agradable y productiva puede seguir siendo nuestra labor de docentes o gestores de cultura, si vamos poniendo en práctica lo aprendido.

Capítulo 2

¿Cómo se concibe la labor pedagógica y la lúdica en la Casa de la Cultura?

El aprendizaje tradicional manejaba el trabajo cognitivo desde la memorización, disciplina rigurosa, entre otras; que condiciona al alumno a relaciones jerárquicas estrictas maestro – discípulo, esta perspectiva pedagógica tiene su razón con el nacimiento de la psicología como ciencia social la cual enfrenta el aprendizaje en primera instancia con el conductismo y luego con la psicología cognitiva, el primero con pretensiones de observar las conductas en el alumno como sujeto pasivo y al docente como ente que determina el cómo aprender y cuando aprender siendo protagonista en este proceso pues es quien decide, ejecuta y evalúa.

Luego, con la aparición de la nueva escuela se induce a los pedagogos al uso de otras metodologías, menos pasivas por parte de los estudiantes y donde se brinde mayor protagonismo al mismo. En este orden de ideas, Lev Vigotsky propone el lenguaje como mediador en la estructuración del pensamiento porque entabla una comunicación con el hombre y la cultura; cercano a éste están las estrategias que plantea desde el aprendizaje significativo que señala Ausubel, el cual resalta la importancia de tener en cuenta los conocimientos previos y los nuevos, que parten de los intereses de los estudiantes y tener en cuenta que éstos motivan la interacción, cooperación y la organización y permitir una motivación que dinamiza, para emprender lo que se aprende, como sustenta David Perkins en su diseño de Aprendizaje entablando temas generativos para articular fundamentos compartidos y reflexionados.

Teniendo en cuenta lo anterior, las nuevas tendencias pedagógicas señalan la importancia de provocar y estimular la investigación para la generación de estrategias de aprendizaje y la autoformación, permitiendo diálogos racionales con argumentos, potenciar saberes que dinamizan la realidad de forma dinámica. En consecuencia las teorías educativas deben orientarse a la transformación y estos parámetros apuntan a un buen autoaprendizaje. Precisamente, esto es lo que busca el proyecto de intervención “La Recreación y la Lúdica Como Ejes Dinamizadores de Procesos de Convivencia Escolar”, para brindar herramientas investigativas y lúdicas a los jóvenes universitarios que prestan el servicio social en La Casa de la Cultura Los Colores de la Ciudad de Medellín; casa que pertenece a la Red de Casas de la Cultura, Teatros y UVAS, de Arte y Cultura Ciudadana – Fomento, de la Ciudad de Medellín, y que maneja cuatro (2) líneas de formación a saber:

Línea 1. Formación

En esta línea los procesos y actividades pedagógicas y creativas se promueven con el fin de propiciar espacios de encuentro a través del arte y la cultura para la construcción de ciudadanía.

Las Redes de esta línea son estructuras compuestas por un conjunto de actores (tales como individuos u organizaciones) que están relacionados de acuerdo al objetivo de Formación del modelo de las Casas de la Cultura, generando escenarios para crear, reflexionar y desarrollar un pensamiento independiente a través del intercambio de saberes y experiencias, en este caso encontramos actores culturales como lo son la Red de Artes Visuales, la Red de Creación escénica, la Red de Danza, entre otros.

Además de lo anterior, dentro de la línea se realizan unos encuentros con el equipo de cada una de las Redes (líderes, consultores, coordinadores, profesores, comunicadores) para

planificar las diferentes estrategias de trabajo para el buen desarrollo del programa, esta estrategia de trabajo se compone de: Condiciones de los espacios, Horarios, Difusión de las inscripciones, Acompañamiento a las inscripciones, Comunicación continua con los equipos de las redes.

Las estrategias que maneja la línea son los Micro-Talleres, que resultan ser acciones formativas de acompañamiento entre 2 y 16 horas con frecuencia libre (la frecuencia se definirá en cada Casa) de acuerdo con las necesidades o alianzas específicas en las áreas del arte, la cultura y/o saberes populares, según la vocación del territorio. Los micro - talleres surgen para promover los talentos locales después de identificar una necesidad manifiesta de aprendizaje de los grupos focalizados en el territorio.

Lo anterior se maneja a partir de:

- Plan de trabajo (planeación).
- Convocatoria y difusión.
- Proceso de inscripción.
- El profesor se encarga de realizar una Bitácora la cual es revisada por el Gestor.
- Acompañamiento por parte del Gestor.

En esta misma línea, se desarrollan Talleres de Gente Creativa, estos talleres son estrategias para que a través del arte podamos aportar a la formación ciudadana apuntando a la convivencia. Siendo el eje transversal de esta estrategia la creatividad, esta propuesta está pensada en construir nuevas visiones del mundo, de sentir el territorio y de participar en la construcción de ciudad.

Línea 2. Fomento Cultural

Para esta línea los procesos y actividades se promueven para el fortalecimiento del sector creativo con el fin de propiciar espacios de encuentro a través del arte y la cultura para la construcción de ciudadanía. Esta línea se subdivide en diferentes estrategias y a su vez se compone de un complemento transversal como lo es el acompañamiento de los diferentes grupos artísticos y culturales en el territorio.

Sumado a ello hay un acompañamiento a actores artísticos y culturales, buscando facilitar los medios, las estrategias, los espacios y la gestión de las iniciativas de los actores artísticos y culturales del territorio.

De acuerdo a lo anterior, es importante señalar que la propuesta en cuestión toma en cuenta estas líneas y además trabaja la sensibilización con los estudiantes universitarios y bachilleres, para que tomen conciencia, y minimicen los miedos de trabajar con niños y niñas y de esta manera se supere dificultad que estamos presentando, buscando nuevas estrategias lúdicas para lograr mayor cobertura de la infancia en nuestro Centro Cultural.

Ahora bien, dentro de los conceptos claves del proyecto se encuentra la lúdica como eje dinamizador del proceso de capacitación para los promotores, ya que tiene relación directa con la didáctica. Se considera la lúdica como una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que produce dichos eventos. (Jiménez, C. 2017)

Otro de los conceptos que para el proyecto es importante, es el de Estrategia Lúdico-Creativa, se entiende como un proceso continuo, permanente y para toda la vida positivo, agradable, placentero y en las diferentes actividades o experiencias que buscan la eficiencia, la eficacia y la acción innovadora parece adecuada para motivar y para provocar un mayor acceso y participación (Pérez, I. 2010).

En este punto, es oportuno señalar las bases legales que sustentan este proyecto las cuales buscan el bienestar integral de los niños y las niñas de Colombia. La primera de ellas es la constitución Política de 1991 haciendo referencia a los siguientes artículos:

En el Capítulo 1. De Los Derechos Fundamentales. Art. 16. “Todas las personas tienen derecho al libre desarrollo de su personalidad sin más limitaciones que las que imponen los derechos de los demás.” (Procuraduría, 1991).

En el Capítulo 2. De Los Derechos Sociales, Económicos Y Culturales.
Artículo 44. “Derechos fundamentales de los niños: serán protegidos contra cualquier tipo de abuso y gozarán de todos los derechos consagrados en la constitución. La familia, la sociedad

Artículo 52. “El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tiene como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre” (Procuraduría, 1991)

De la ley 115, que direcciona la Educación en Colombia

Artículo 1 “objeto de la ley La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.” (Mineducacion,1994).

Artículo 5 “fines de la educación Pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que te imponen los derechos de los demás, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, social, efectiva y demás valores humanos.” (Mineducacion,1994)

Artículo 92 donde se menciona que: “La educación debe favorecer el pleno desarrollo de la personalidad del educando, dar acceso a la cultura, al logro del conocimiento científico y técnico y a la formación de valores éticos, estéticos, morales, ciudadanos y religiosos, que le faciliten la realización de una actividad útil para el desarrollo socioeconómico del país”. (Mineducacion,1994).

En el artículo 119 de la mencionada ley se establece la “Idoneidad profesional que para los educadores, el título, el ejercicio eficiente de la profesión y el cumplimiento de la Ley serán prueba de ello. El cumplimiento de los deberes y obligaciones, la no violación de las prohibiciones y el no incurrir en las causales de mala conducta establecidas en el Estatuto Docente, darán lugar a presunción de idoneidad ética” Artículo 92 donde se menciona que: “La educación debe favorecer el pleno desarrollo de la personalidad del educando, dar acceso a la cultura, al logro del conocimiento científico y técnico y a la formación de valores éticos,

estéticos, morales, ciudadanos y religiosos, que le faciliten la realización de una actividad útil para el desarrollo socioeconómico del país”. (Mineducación, 1994).

Otro de los aspectos legales del proyecto es el Código de Infancia y Adolescencia el cual se encuentran las principales normas y leyes que amparan y garantizan los derechos y deberes de los menores de edad en Colombia. Los artículos básicos para este estudio son:

Artículo 1 Finalidad, este Código tiene por finalidad garantizar a los niños, a las niñas y a los adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión. Prevalecerá el reconocimiento a la igualdad y la dignidad humana, sin discriminación alguna. (Procuraduría, 2006).

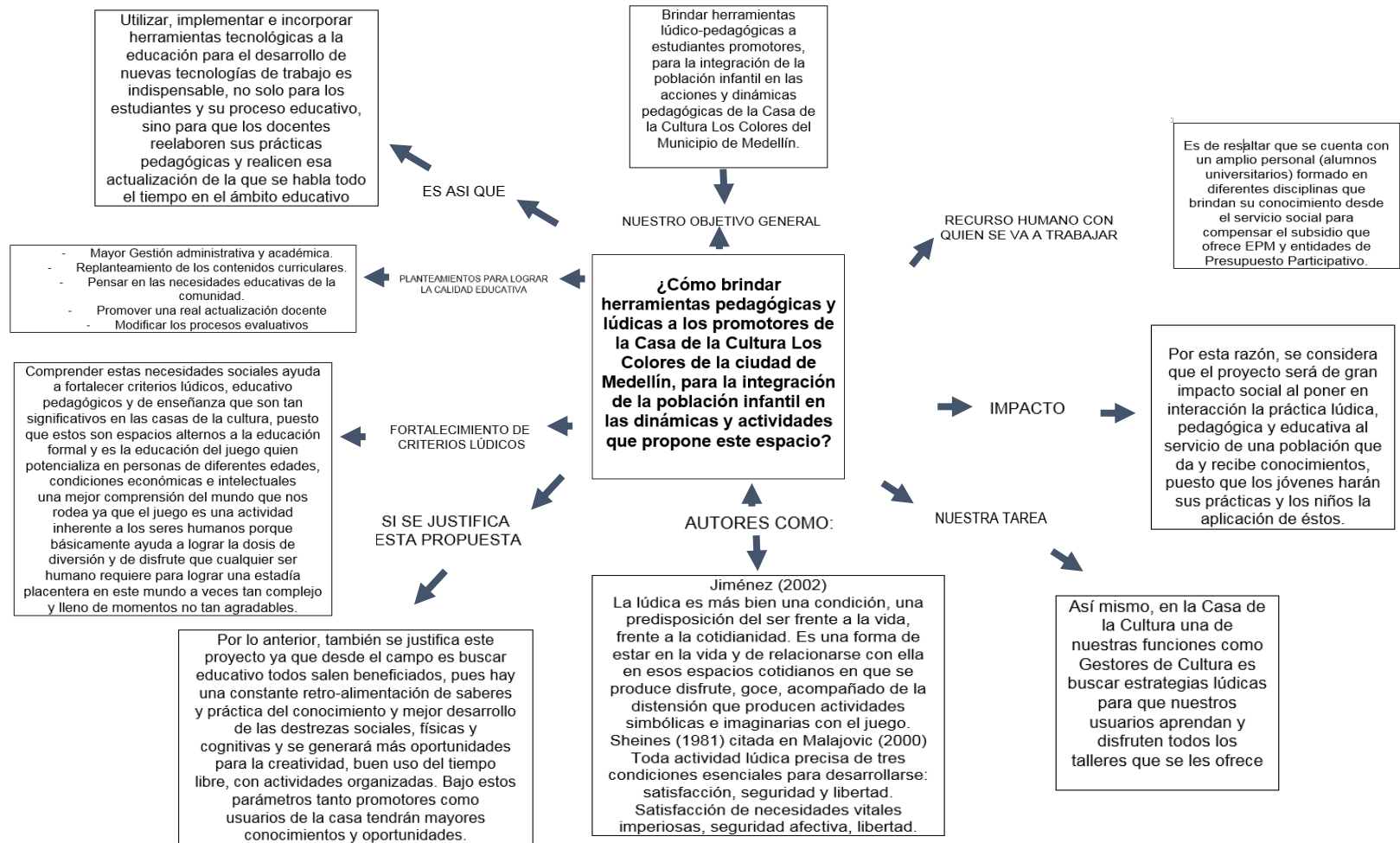
Artículo 2. Objeto. El presente Código tiene por objeto establecer normas sustantivas y procesales para la protección integral de los niños, las niñas y los adolescentes, garantizar el ejercicio de sus derechos y libertades consagrados en los instrumentos internacionales de Derechos Humanos, en la Constitución Política y en las leyes, así como su restablecimiento. Dicha garantía y protección será obligación de la familia, la sociedad y el Estado. (Procuraduría, 2006).

Artículo 30. Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes. Igualmente, tienen derecho a que se les reconozca, respete, y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan. (Procuraduría, 2006).

Finalmente, el siguiente esquema detalla el abordaje teorico y concpetual que fundamente al trabajo investigativo y que integra los elementos basicos que se tienen en cuenta para el desarrollo del mismo, es de reslarar que no son los unicos aspectos teoricos sino que estos se alimentaran a la largo del desarrollo del trabajo.

Es asi que este proyecto, puede ser un soporte para el desarrollo de acciones ludicas recreativas que permitan el crecimiento de la casa cultural, se aporte al mismo tiempo al crecimiento profesional de los promotores que desarrollan la tarea de acompañamiento para sus visitantes, ademas de lo anterior, este soporte teorico da cuenta de l interes por promover trabajos de investigación que tengan un impacto amplio en la población y con ello se aporte al campo educativo y social que tiene la casa cultural. Se espera entonces hacer visible lo consignado y demostrando que el aspecto teorico es basico para concerta una ruta novedosa para minimizar la dificultad encontrada en la realidad de la casa cultural.

Figura 1. abordaje teorico y concpetual



Fuente: propia

Capítulo 3

¿Cómo enseñar a los infantes desde la lúdica y el movimiento?

Para la realización de esta propuesta de investigación pedagógica, se utilizó el tipo de investigación cualitativa porque permite estudiar la calidad de las actividades, describirlas holísticamente. Además este tipo es una actividad sistemática orientada a la comprensión de fenómenos educativos y sociales a la transformación de prácticas y escenarios socioeducativo, a la toma de decisiones, descubrimiento y desarrollo organizado del conocimiento. Bisquerra, R (2009 s.p)

Bajo este tipo de investigación, el proyecto opto por un enfoque descriptivo, ya que describe de modo sistemático las características de una población, situación o área de interés. Para ello, se recogerán los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, exponiendo y resumiendo la información, analizando luego los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento y al impacto esperado con referencia a la generación herramientas lúdicas en los promotores para que creen en los niños y niñas espacios lúdicos que favorezcan las necesidades de aprendizaje.

Como método de investigación se utilizó la Investigación Acción Participativa – IAP que permite realizar el aprendizaje colectivo de la realidad intervenida. Este método permite que los participantes se involucren y sean actores en el proceso investigativo para propiciar la transformación de las prácticas y el contexto social. La IAP, se fundamenta en la enseñanza como proceso de investigación; reflexiona sobre la práctica educativa para mejorarla, transformarla y comprenderla; por medio de esta técnica el investigador tiene la posibilidad de

investigar y ser participante dentro del proceso que se realiza y eso es lo que busca este trabajo, lograr que los promotores se articulen para trabajar de manera integrada lo que conlleva a que las prácticas de enseñanza de éstos se realicen de manera coordinada y de manera que se unan la teoría y la práctica mediante la identificación de un área problemática; un problema específico a ser resuelto mediante la acción; ejecución de la acción; y evaluación de los efectos de la acción

En esta línea el proyecto investigativo es conducido a la luz de la línea investigativa de la Facultad de Educación de la Fundación Universitaria Los Libertadores llamada “Pedagogías, didácticas e infancias”, que a la vez se articula con la línea de investigación institucional llamada “Pedagogía, medios y mediaciones”. Este proyecto se inscribe en tal línea investigativa ya que, de acuerdo con el documento elaborado por Raúl Infante Acevedo, ésta “(...) opta por asumir como principal problema de reflexión la pedagogía por ser esta la disciplina fundante de las Facultades de Educación ya que el mundo contemporáneo exige hoy en la formación de sujetos sociales una mirada renovada de la educación que supere los viejos presupuestos instruccionistas imperantes en la escuela.

Es decir, entendemos la pedagogía como la ciencia que estudia la educación en su más amplio sentido, el de campo intelectual en el que confluyen discursos y prácticas de la educación formal, no formal e informal y en donde la didáctica aparece como ciencia prospectiva preocupada por las prácticas de enseñanza-aprendizaje”. (2009, p.5) Teniendo en cuenta lo anterior, este trabajo investigativo busca fortalecer las prácticas de enseñanza-aprendizaje desde la reflexión pedagógica en la búsqueda de dar respuesta a un problema establecido, enfocado en la didáctica como aquella ciencia que se ocupa de buscar las alternativas para dar solución a esta problemática.

Para llevar a cabo este proyecto investigativo bajo la línea anteriormente descrita, su tipo de investigación, enfoque y metodología, la población de este estudio se compondrá de 8 jóvenes universitarios de diferentes disciplinas, 30 niñas y 10 niños en edades de 6 a 13 años, de los niveles básica primaria y secundaria.

Para la recolección de la información se emplearán varios instrumentos que permitirán enriquecer la experiencia investigativa. La observación será un elemento fundamental en esta etapa de recolección de datos. Se empleará la observación estructurada y la observación participativa; en la primera, se establecerán puntos concretos a enfocar a través de la implementación de un formato; en la segunda, los investigadores actuarán como observadores y se familiarizarán con el lugar para posteriormente volverse participante activo y de esta manera detectar y determinar factores relevantes a tener en cuenta para el propósito investigativo.

Se escogió la encuesta porque permite recolectar los datos que se necesitan conocer, la cual será aplicada a los docentes. Esta es una técnica en donde se aplica un cuestionario para que el encuestado lo conteste de manera libre.

Por consiguiente, y con la información recolectada en las observaciones, se implementará el diario de campo como una bitácora, un instrumento para registrar aquellos hechos que son susceptibles de ser interpretados, funcionando como una herramienta que permite sistematizar las experiencias para luego analizar los resultados. Al obtener estos datos mediante la observación y el registro en el diario de campo.

Para complementar estas estrategias y herramientas antes mencionadas, los datos cualitativos podrán recogerse utilizando también instrumentos como: videos de clases de algunos docentes, grabación de entrevistas, testimonios escritos de docentes. En la fase de interpretación y análisis de los datos recolectados se implementará la codificación de los datos mediante categorización. Es decir, a partir del establecimiento de categorías inducidas con referencia al objeto de investigación se revisarán los diferentes instrumentos de recolección usados y se codificarán de acuerdo a la frecuencia con que ellos aparecen, generando así hipótesis y posibles causas - consecuencias - posibles soluciones del problema a resolver. Esta información se analizará, generando conclusiones y recomendaciones para establecer una propuesta de intervención direccionada a resolver el problema investigativo frente a la dificultad de pocos promotores que trabajen con niños entre los 6 y 13 años de edad, generación de espacios lúdicos que favorezcan los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Capítulo 4

Promotores Lúdicos para la Infancia

Figura 2. Ruta de intervención pedagógica



Fuente: Autor del proyecto

El anterior esquema pretende mostrar las cinco fases o momentos en que se divide la propuesta: Promotores Lúdicos para la Infancia. Estos momentos son: Explorar, experimentar, conceptualizar, retroalimentar y aplicar.

El objetivo principal de la propuesta en cuestión es brindar herramientas pedagógicas y lúdicas a los promotores de la Casa de la Cultura Los Colores de la ciudad de Medellín, para la integración de la población infantil en las dinámicas y actividades que propone este espacio.

A continuación se hará una descripción de cada uno de ellos y de la forma como están articulados:

Fase Explorar: tiene que ver, con la exploración de los pre-saberes que los estudiantes universitarios tienen acerca de las herramientas lúdico - pedagógicas, que se aplicaran en las horas de clase. Se hace un conversatorio acerca de algunos elementos que tengan que ver con la actividad lúdico-pedagógica que se quiere desarrollar en las horas de clase.

Las Actividades para esta fase se centran primero en la Encuesta de diagnóstico, su objetivo es Determinar el grado de conocimiento sobre las herramientas lúdico-pedagógicas de los promotores de la Casa de la Cultura Los Colores de la ciudad de Medellín.

Responsable

Gestora y Promotores Universitarios

Recursos

Computador, celular

Tiempo de Ejecución

10 minutos

Evaluación

A continuación se incorpora en este punto la encuesta a desarrollar.

Encuesta dirigida a promotores.

Fundación Universitaria los Libertadores.

**Proyecto: La Recreación y la Lúdica Como Ejes Dinamizadores de Procesos de
Convivencia Escolar**

Tema: Educación y lúdica

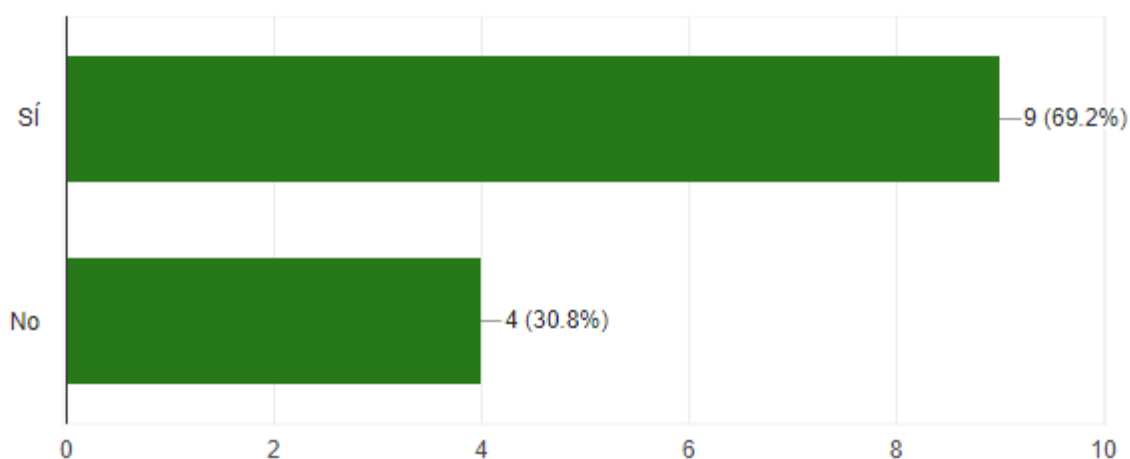
1. Nombre Completo _____
2. ¿Posees algún conocimiento sobre la importancia de la lúdica en el aprendizaje?
☐ SÍ ☐ No
3. ¿Cuál de las siguientes opciones reconoce como una herramienta lúdica para el aprendizaje?
☐ Clase magistral ☐ Teatro ☐ Dictados
4. Durante el desarrollo de una clase en la casa de la cultura, ¿en qué momento consideras oportuno incorporar la lúdica?
☐ Al inicio
☐ En medio de la clase
☐ Al finalizar la clase
☐ En ningún momento
☐ Durante toda la clase
5. De las siguientes herramientas lúdicas ¿cuál te gustaría incorporar en el desarrollo de un taller?
☐ Teatro ☐ Danza ☐ Juego
6. Como instructor de la casa de la cultura, ¿te gustaría saber cómo implementar, la música, el teatro, rondas como estrategia lúdico-pedagógica en tu aula de clase?

☐ Sí ☐ No

Es de resaltar que esta fase fue aplicada dentro de la propuesta, por esta razón a continuación se presenta el análisis cuantitativo de la misma, esto para soportar el desarrollo del proyecto y la viabilidad de este instrumento de investigación.

Análisis de la encuesta

Figura 3. Pregunta 2 encuesta a promotores casa de la cultura.

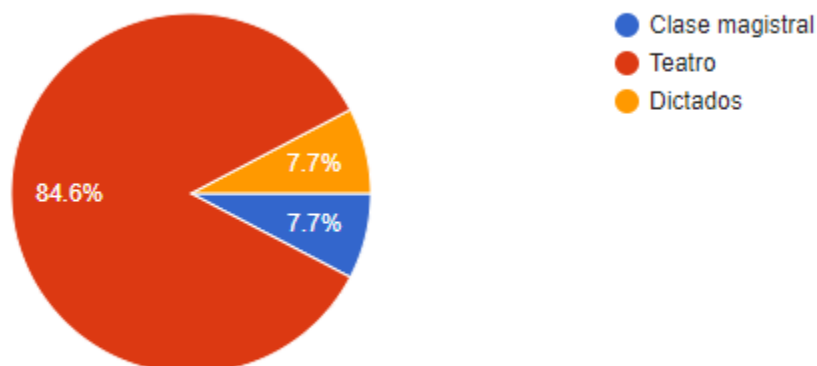


Fuente: de la autora

El 70% de los encuestados manifiestan tener un conocimiento previo sobre la incorporación de la lúdica en el aprendizaje.

Pregunta 3

Figura 4. Pregunta 3 encuesta a promotores casa de la cultura.

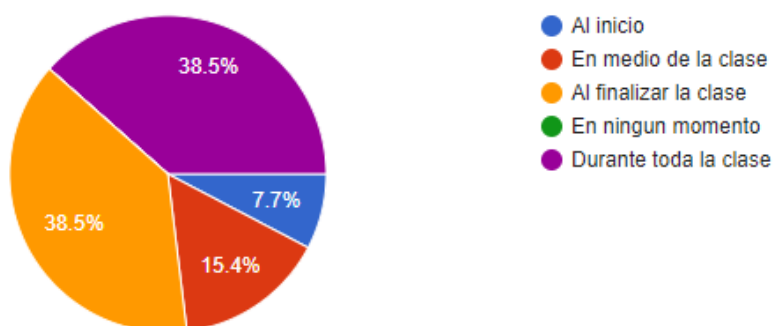


Fuente: de la autora

Aunque algunas personas manifiestan no tener conocimiento previo, al pedirles que identifiquen una posible herramienta lúdico-pedagógica reconocen el teatro como una.

Pregunta 4

Figura 5. Pregunta 4 encuesta a promotores casa de la cultura.

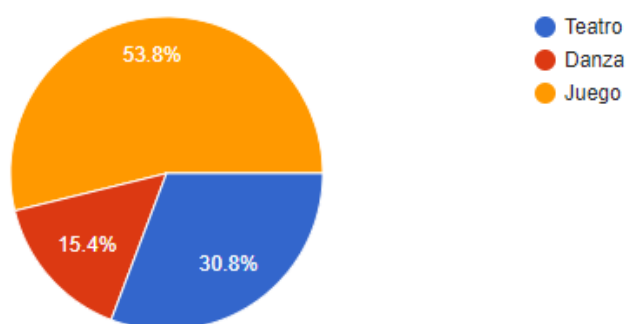


Fuente: de la aurora

Los encuestados apuntaron que el mejor momento para utilizar estas herramientas es durante toda la clase y al final de esta

Pregunta 5

Figura 6. Pregunta 5 encuesta a promotores casa de la cultura.

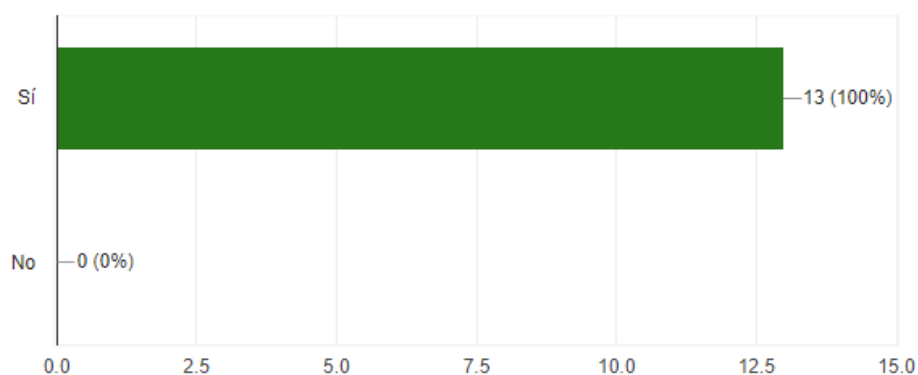


Fuente: de la autora

La herramienta que prefieren incorporar es el juego, siendo la danza la menos opcionada

Pregunta 6

Figura 7. Pregunta 6 encuesta a promotores casa de la cultura.



Fuente: de la autora

El total de los encuestados manifiesta interés en aprender diferentes herramientas lúdico-pedagógicas para incorporar en el desarrollo de sus clases

Otra de las actividades que componen esta fase se denomina la *Ronda de Integración*. El objetivo de la misma es Enseñar canciones de saludo, referentes al tema a tratar en las diferentes clases y además Utilizar música de ambientación o instrumental mientras suena la música, dar palabras de motivación e instrucciones. Finalmente, se dará a conocer a los universitarios la bitácora que se debe diligenciar y se les enseñará a diligenciarla.

Recursos: Grabadora, computador y música de relajación

Finalmente a continuación se bosqueja el esquema de la bitácora, primordial para la cualificación de los promotores.

Tabla 1. Formato Bitácora

BITÁCORA
INFORMACIÓN GENERAL

Línea	
Disciplina	
Profesor	
Casa de la Cultura	
Horario	

REGISTRO BITÁCORA

(Información general, se diligencia sólo una vez)

¿Quiénes y cuántos somos?	Descripción de los estudiantes y docente del curso Cantidad de estudiantes y docente
¿De dónde venimos?	<ul style="list-style-type: none"> Referencia geográfica Saberes previos de la disciplina a trabajar en el curso Motivación para pertenecer al curso
¿Qué hacemos?	<ul style="list-style-type: none"> Objetivos del curso y que se hace para lograrlos

(Cada uno de los talleres debe contar con esta información de acuerdo a lo planeado)

Propósito	<p>Lo que se espera desarrollar o alcanzar en cada encuentro. ¿Se logró? ¿Qué pasó?</p> <p>Encuentro 1 ¿se logró? ¿Qué pasó?</p> <p>Encuentro 2 ¿se logró? ¿Qué pasó?</p> <p>Encuentro 3 ¿se logró? ¿Qué pasó?</p> <p>Encuentro 4 ¿se logró? ¿Qué pasó?</p>
Contenido	¿Teníamos un plan de taller, se cumplió, se hicieron cambios de acuerdo al contexto y al grupo?
¿Qué hicimos para lograr nuestros propósitos?	<ul style="list-style-type: none"> Metodología Actividades realizadas en cada uno de los encuentros: <p>Encuentro 1</p> <p>Encuentro 2</p> <p>Encuentro 3</p>

	Encuentro 4
Palabras claves	<ul style="list-style-type: none"> • Cuáles son las palabras que se quedan después de este proceso
Observaciones	<ul style="list-style-type: none"> • Algo que debamos tener en cuenta...

“Mostrar una experiencia no es mostrar el modo como uno se apropió de un texto, sino como se le ha escuchado, de qué manera se ha abierto a lo que el texto le tiene que decir.”

Jorge Larrosa

Fuente: De la autora

La siguiente actividad es pre-saberes como punto de partida, el objetivo de la misma es Introducir los promotores en los temas que desean abordar. Utilizando un ejercicio conversacional. Se hace un conversatorio, con preguntas bien elaboradas acerca de algunos elementos que tengan que ver con la actividad lúdica y pedagógica que los promotores universitarios deben tener en cuenta. Las preguntas son:

- ¿Qué entiendes por actividades lúdicas?
- ¿Cuándo fuiste alumno en la Básica utilizaban actividades lúdicas en tus clases?
- ¿En qué tiempo escolar utilizarías la lúdica?
- ¿Qué curso te gustó más en tu Básica Primaria y por qué?

- ¿Cómo te sientes cuando estás todo el tiempo en el salón y te toca realizar dictados y copiar todo el tiempo del tablero al cuaderno?
- ¿Te gustaría que las clases que viste en tu escuela y colegio comenzaran con actividades musicales, películas, desafíos de destreza, cuentos, entre otros?
- ¿Tienes conocimiento sobre la importancia de la lúdica en el aprendizaje?
- ¿Qué tan importante es para usted como docente que sus alumnos tengan unos momentos de esparcimiento dentro de su hora clase, bien sea dentro o fuera del aula?
- ¿Cómo instructor en la Casa de la Cultura te gustaría saber cómo implementar la música, teatro, rondas, entre otras como estrategias lúdico-pedagógicas en tu aula de clase?

Responsables: Gestora y Promotores Universitarios

Recursos: Grabadora, TV., Tablero

Tiempo de Ejecución: 2 horas

Siguiendo con la propuesta ahora tenemos la *Fase Experimental*, la comprende las actividades relacionadas a continuación:

Actividad Reconociendo mis miedos, el objetivo de esta actividad es Recoger elementos didácticos y creativos para la formulación de estrategias lúdicas.

Actividad: Canto, respiro, estiro y me relajo, esta actividad permitirle al joven que tenga momentos para estimular sus músculos o puedan relajarse por medio de la música para lograr una mejor concentración y dicción en las actividades. Y puedan manejar su respiración al momento de hablar o leer.

Por medio de canciones activas o relajantes como “la gallina josefina” para la respiración de los niños y “digo si, digo no” se utiliza como un estímulo para relajar, atender, concentrarse y estirar y aprendan ritmos lentos y rápidos.

Recursos: Grabadora, computadora, tablero, ejercicios de relajación y música instrumental.

Tiempo de Ejecución: 2 horas.

Evaluación

La siguiente actividad se denomina Desde el saber planeo el hacer. Su objetivo es Permitir a los promotores utilizar los pre-saberes que sobre la actividad o tema poseen; lo que nos puede dar luces de las dificultades y conocimientos que tienen y la pluralidad de los grupos conformados

De una manera lúdica, exploraran sus conocimientos acerca de un tema o de la resolución de un ejercicio específico, permitiendo la interacción de un grupo de personas (universitarios) para tratar de alcanzar un objetivo propuesto de la mejor manera posible. Se busca que cada persona pueda aportar sus conocimientos y experiencia para su grupo de trabajo y poder de esta manera crear o tomar las mejores decisiones en el propósito de resolver lo pedido.

Recursos: Video beam, Computador, TV

Tiempo de Ejecución: 90 minutos

Evaluación

Al finalizar las exposiciones se hará una retroalimentación y evaluación.

Continuamos con la Tercera Fase Conceptualizar, en esta se realizan ejemplos concretos, que sean fáciles de relacionar con la cotidianidad de todos los alumnos, es decir de fácil

reconocimiento y que facilite de esa misma manera la explicación y la apropiación de unos conceptos teóricos y prácticos y por supuesto la aplicación de los conocimientos necesarios para entender por qué y para qué de los elementos en el funcionamiento del objeto o sistema en estudio. Como es el fortalecimiento de herramientas lúdicas para la integración de los infantes en las diferentes actividades que oferta la Casa de la Cultura Los Colores.

Las actividades que componen este momento son:

Actividad Hagamos instrumentos musicales (expresión artística), el objetivo de esta actividad es Permitir que los jóvenes desarrollen su creatividad y que se expresen libremente, que desarrollen su motricidad fina y puede ser utilizada en las clases de artística o cualquier otra área mostrándole la importancia de reciclar. Y finalmente el origen de cada instrumento y quienes lo utilizaban.

Se pueden hacer diferentes instrumentos con material reciclable como una flauta de pan con pitillos, tambores de lata, panderetas con tapas de botellas, maracas con botellas de pony y lenteja o un palo de agua con rollos de papel de cocina, arroz, palillos y cintas, entre otros. Todos son instrumentos sencillos y fáciles de elaborar.

Recursos: Video beam, Computador, TV. Materiales reciclables (pitillos, latas, botellas plásticas, arroz, cinta adhesiva, papel de cocina etc.

Tiempo de Ejecución: 90 minutos

Evaluación: La misma aplicación se encarga de evaluarlos de una forma dinámica que permita la retroalimentación. Al finalizar las exposiciones se hará una retroalimentación y evaluación.

Ahora bien para la cuarta fase Retroalimentar, se hace referencia a fortalecer conocimientos, a la aprehensión de los mismos y lograr la retención de la información de una manera significativa.

Las actividades para esta fase son:

Actividad: Fortaleciéndome lúdicamente para la infancia, su objetivo es Fortalecer los conocimientos y la aprehensión de los mismos y lograr la aplicación de una manera significativa.

Esta actividad LUDICO – RECREATIVA permitirá sensibilizar e incentivar en los promotores un ejercicio de exploración, experimentación, conceptualización y retroalimentación que será luego aplicado por cada uno de los promotores en su actividad con los niños usuarios de la Casa de la Cultura.

- Inicio: los participantes en un ambiente tranquilo, sentados en círculo y postura cómoda se plantea la pregunta: ¿Qué son expresiones artísticas y culturales? ¿Cómo se manifiestan?
- Entregar a cada participante dos hojas, colores, lápiz, marcadores.
- Después de tener un ambiente tranquilo y relajado y con conciencia corporal, pedir que dibujen con los ojos cerrados utilizando sólo líneas horizontales y verticales, hacia arriba y hacia abajo, según sientan la música.
- Voltar la hoja y realizar la misma actividad con otra música (canción) y en este ejercicio realizar trazos con líneas en movimiento (onduladas) según sientan la música.
- En el tercer momento utilizar la hoja que está limpia, para este caso tienen los ojos abiertos y observan el espacio de la hoja y realizan ya un dibujo acorde a la sensación que le da la música.

- Cada cual observa su dibujo, luego de haber terminado, le coloca un título a su obra
- Socialización: se hace una exposición de los trabajos.
- Retroalimentación: comentarios, observación e intercambio de opiniones, vivencias y sensaciones, incluso recuerdos.
- Aplicación: La experiencia anterior permite trabajar, la expresión lúdica desde el dibujo, trazos de líneas, el color, la forma, entre otras.

Seguido de esta exploración, experimentación y sensibilización plástica se pasa al ejercicio exploratorio con el cuerpo, desde la expresión corporal de la siguiente manera:

Se escoge una de las tres canciones u obra musical y se propone a los participantes realizar movimientos corporales y con la voz (opcional) en formas rectas, curvas, saltos, giros, entre otras posibilidades que el cuerpo pueda manifestar.

Es importante desde lo conceptual, dar a conocer las obras artísticas de pintores como Pablo Picasso, Van Gogh y socializar imágenes de bailarines como Anna Pavlova, Rudolf Nureyev y artistas de moda para establecer comparativos entre lo clásico y lo moderno.

Recursos: Hojas de papel, marcadores, colores, lápices, grabadora.

Tiempo de Ejecución: 90 minutos

Finalmente tenemos la última fase denominada Aplica (Contextualizar), en esta se presenta a cada promotor el grupo de trabajo, buscando que apliquen los conceptos aprendidos. Se puede también buscar que este haga parte de un proyecto que vayan a iniciar o que estén desarrollando en el momento. Otra aplicación es entregar elementos, previamente diseñados, para que cada

promotor busque la forma de implementarlos y utilizarlos en las clases. Cada promotor debe presentar el diseño que realizó, utilizando un vocabulario técnico apropiado y los conceptos lúdicos utilizados en la solución planteada, como resultado del proceso.

Las acciones que componen este momento son:

Actividad: Aplicando mis conocimientos lúdicos a la infancia, su objetivo es aplicar los conceptos aprendidos e iniciar las clases o talleres ya programadas con los infantes.

La idea es que componer canciones por medio de rimas y poemas. Les otorga la oportunidad a los jóvenes de crear e imaginar, que puedan expresar sus sentimientos y pensamientos a través de composiciones. Puede ser utilizado en el área de lenguaje cuando den el poema como texto lírico. A través de poemas y rimas que pueden ser inventadas o conocidas, se les indica a los jóvenes que tienen que armar canticos de cualquier ritmo o estilo, o se pueden crear canciones inventadas utilizando algún tema específico.

En esta fase y teniendo en cuenta lo aprendido iniciaremos los diferentes talleres con los infantes. Cada promotor tendrá su grupo de niños y les ofertará seis a ocho sesiones. Cada promotor presentará a la gestora la bitácora por cada sesión.

Recursos: Video beam, Computador, TV, y material elaborado en las actividades anteriores.

Hojas de papel, libros de poemas, lápiz.

Tiempo de Ejecución: Seis a ocho sesiones de 60 minutos cada una.

Evaluación: Al finalizar cada sesión se hará una retroalimentación y evaluación. Como parte de la evaluación y seguimiento a la propuesta se realizaran reflexiones conjuntas, se hará la lista de chequeo, se compilarán las experiencias en una bitácora.

De esta forma, y con el desarrollo de estas fases los propósitos de este estudio se concretaron en analizar las posibilidades que ofrece la articulación del proceso lúdico con las diferentes disciplinas académicas a través de actividades lúdicas. Al analizar las opiniones asociadas con la lúdica, la música y estrategias pedagógicas desarrolladas en esta Centro Cultural, es importante hacer hincapié en las variables que influyeron en el proceso mismo con la articulación de la música, el teatro, la poesía, las rondas, entre otras, relacionadas con las inteligencias múltiples y el desarrollo cognitivo de cada estudiante universitario para ser aplicado con los niños.

Capítulo 5

Aprendizajes

Durante el proceso de sensibilización e instrucción a promotores universitarios, las charlas introductorias son clave para despejar dudas e incentivar la participación, se encontró disposición y entusiasmo por desarrollar las actividades, al sentir que son capacitados hay un mayor índice de respuesta.

En este orden de ideas la elaboración de un modelo sencillo y estructurado permite que se pueda replicar fácilmente en las demás casas de la cultura y otros espacios de enseñanza, apoyándose en los promotores universitarios como fuerza multiplicadora. En consecuencia de lo anterior, todas las actividades orientadas a través de juegos son las que generaron mayor impacto y adhesión por parte de promotores y alumnos, sin embargo, se hace necesario alternarlas para no tornar monótono el proceso.

Sumado a lo anterior, con la propuesta de intervención (capítulo 4) se puede resaltar que hubo:

- Aceptación por parte de las directivas del Cultura Ciudadana, de los alumnos universitarios y padres de familia.
- Asimilación por parte de los estudiantes de las actividades y estrategias propuestas, obteniendo buenos resultados a corto plazo, en el desarrollo de los ejercicios lúdico realizados en campo.
- Motivación constante de los estudiantes ante las estrategias propuestas como resultados a largo plazo.

- Motivación de los alumnos universitarios - niños y padres de familia respecto al uso de estas estrategias, con el fin de implementarlas dentro del desarrollo de los talleres ofrecidos en la Casa de la Cultura Los Colores.

A los jóvenes universitarios de estos cursos se les propone que busquen documentarse acerca de la importancia de la lúdica en el niño con el fin de ver estrategias y nuevas propuestas que pueden usarse para que los niños alcancen un aprendizaje significativo y adecuado a su edad. Ante todo, en los cursos de niños cuando están iniciando, mantener una continuidad con algunos contenidos, hablando del aspecto lúdico para que alcancen a mantener un ritmo que les permita potencializar todas sus habilidades por ellos mismos, sin necesidad de presiones o desmotivaciones.

Finalmente, con la implementación de talleres temáticos, se resaltó la importancia de los juegos de palabras, expresión corporal, habilidad mental, las canciones, la creatividad, el vocabulario, la expresión verbal, comprensión simbólica y lectora a través de canciones, juegos de ritmo y entonación, entre otros, que permitieron que el proceso de evaluación y eficacia del proyecto sea efectivo.

Lista de referencias

- BENAVIDES, L. A., PEREZ CASTELLANOS, E., & RAMIREZ TORRES, C. E. (2015).
repository.libertadores.edu.co. Obtenido de LA DANZA COMO ESTRATEGIA
 PEDAGÓGICA PARA DISMINUIR LA AGRESIVIDAD EN LOS NIÑOS DE
 PREESCOLAR DE LA I.E.D EL TEQUENDAMA SEDE SANTA RITA:
<http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/116/1/Mart%C3%ADnezBenavidesLedyAzucena.pdf>
- FANDIÑO, A. L., SUAREZ PARRA, L. I., & VALDERRAMA CAMARGO, M. L. (2015).
repository.libertadores.edu.c. Obtenido de LA LÚDICA COMO HERRAMIENTA
 PEDAGÓGICA EN EL DESARROLLO DE LA ORALIDAD COMO HABILIDAD
 LINGÜÍSTICA EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEGUNDO DEL COLEGIO
 RURAL PASQUILLA I.E.D.:
<http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/421/1/Ram%C3%ADrezFand%C3%B1oAnaLiliana.pdf>
- Mineducacion. (1994). Mineducacion.gov.co. Ley 115 de Febrero 8 de 1994:
http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Pérez, Y. M. (2010). Estrategia lúdico-creativa: Al conocimiento y la educación por el placer.
REVISTA EDUCACIÓN, 19: <http://www.redalyc.org/pdf/440/44013961003.pdf>
- Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N. y Laguna, C.E. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica Pedagógica*, (21), 163-174.

Procuraduría. (1991). *www.procuraduria.gov.co*. Obtenido de CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA 1991:

https://www.procuraduria.gov.co/guiamp/media/file/Macroproceso%20Disciplinario/Constitucion_Politica_de_Colombia.htm

Procuraduría. (8 de Noviembre de 2006). *www.procuraduria.gov.co*. Obtenido de Código de la infancia y la Adolescencia :

https://www.procuraduria.gov.co/portal/media/file/Visi%C3%B3n%20Mundial_Codigo%20de%20Infancia%202011%281%29.pdf

Romero, M. d., & Daza Machuca, D. (Marzo de 2016). *LAS RONDAS INFANTILES COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA MEJORAR LA ATENCIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TRANSICIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL ANTONIO VILLAVICENCIO DE LA LOCALIDAD DE ENGATIVÁ*. Obtenido de repository.libertadores.edu.co:

<http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/855/1/DazaMachucaDiana.pdf>

Romera, E. M., Ortega, R., & Monks, C. (2008). Impacto de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia social. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 8(2), 193-202. Retrieved from

<https://search.proquest.com/docview/222749885?accountid=48891>

Anexos

Anexo 2. Fotografías

Dale color a la historia: Lectura de un cuento y dibujo interpretativo, trabajo padres e hijos.



Muévete a tu ritmo



My english



Pinta y crea

